

2025 아트코리아랩 기술융합 오픈이노베이션 파트너사별 상세협업주제

I

전체 협업주제

No.	구분	파트너사	협업 주제	활용 기술 예시
1	예술×기술 활용 IP 확장 프로젝트	SM컬처 파트너스	1) 새로운 예술적 접근으로 엔터테인먼트사의 IP 가치를 높일 수 있는 사업 제안 2) 엔터테인먼트 보유 데이터 및 IP를 예술로 진화시킬 수 있는 신사업 제안	VFX, 이머시브 AI, 챗봇, 무대기술
2		(주)호텔롯데 롯데월드	3) 롯데월드의 공간과 어울리는 예술×기술 융합 전시/콘텐츠	AI, AR, 다면스크린, 인터랙티브
3	예술×기술 활용 가치 전달 프로젝트	하이네켄 코리아	4) 예술×기술 온오프라인 프로그램(영상, 인터랙티브 전시, 체험행사 등) 개발 5) 하이네켄 제품 예술×기술 융합 패키지 제작	미디어아트, NFT, XR, 메타버스, 인터랙티브
4		(주)현대리바트	6) 가구를 돋보이게 할 수 있는 전통예술×기술 활용 콘텐츠	AR, VR, 실감콘텐츠, AI 등
5	예술×기술 활용 에듀테크 확장 프로젝트	CJ올리브 네트웍스	7) 에듀테크 기반 문화예술 교육 프로그램 및 콘텐츠 개발 8) 청소년의 창작활동을 위한 신기술 적용 문화예술 교육 프로그램 및 확산 이벤트 개발	생성형AI, 실감콘텐츠, 미디어아트, LXP
6		세이브더 칠드런	9) 아동 대상 기술 융합 예술 교육/체험 기회 확대를 위한 콘텐츠 또는 기술 개발	인터랙티브, 미디어, 키네틱, XR

II

파트너사별 상세 협업주제






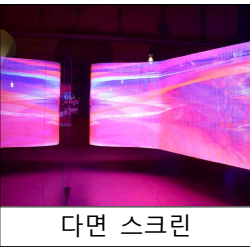


※ 파트너사별 협업주제와 사업에 대한 이해를 돕기 위해 상세 협업 주제입니다.

※ 아래 내용(최종결과물 및 활용기술 등)은 모두 사업에 대한 이해를 돕기 위한 예시이며, "협업주제"에 연관된 사업이라면 활용 기술과 최종 결과물 예시에 해당하지 않더라도 자유롭게 지원이 가능합니다.



1. SM컬처파트너스

협업주제 ①	
협업 주제	새로운 예술적 접근으로 엔터테인먼트사의 IP 가치를 높일 수 있는 사업 제안
세부 내용	엔터테인먼트사의 음원, 영상 등을 매체기술에 접목하여 창출하는 미디어아트 제작, 세계관 및 공간 기획 등
활용 기술 (예시)	1) VFX 등 컴퓨터 그래픽스, 무대 공연 기술 등 2) 이머시브, 비주얼테크, 미디어아트, 가상융합기술 등
최종 결과물 (예시)	뉴미디어, 미디어아트 등 융합예술을 접목한 공연, 세계관 구축 및 이머시브 공연, 연출 등
기대성과	1) 엔터테인먼트 업체와 IP 관련 프로젝트 진행 경험 취득 및 사업 레퍼런스 확보 2) 관련 분야 니즈 및 주요 발생 가능 이슈 파악 3) 관련 기술 PoC 경험 확보 등
파트너사 지원사항	1) SM 엔터 IP 및 활용 가이드 제공 2) 지속 미팅 등을 통한 PoC협업 - 수요 기술 개발시 방향 제시 3) 목표 기술 개발 완료 시 우선협상 진행 및 투자 자회사를 통한 투자 검토 등
협업주제 ②	
협업 주제	엔터테인먼트 보유 데이터 및 IP를 예술로 진화시킬 수 있는 신사업 제안
세부 내용	엔터테인먼트 보유 Data 및 IP 활용하여 2차 수익을 창출하는 신사업 발굴
활용 기술 (예시)	1) 생성형 AI를 활용한 IP 재생산 및 확장, 챗봇 등 2) 예술성을 가지는 팬덤 굿즈 제작에 활용될 수 있는 기반 기술 등
최종 결과물 (예시)	1) 팬들에게 예술적 경험을 제공할 수 있는 굿즈 제작 2) 새로운 형태의 팬덤 커뮤니케이션 솔루션 개발 등
기대성과	1) 엔터테인먼트 업체와 IP 관련 프로젝트 진행 경험 취득 및 사업 레퍼런스 확보 2) 관련 분야 니즈 및 주요 발생 가능 이슈 파악 3) 관련 기술 PoC 경험 확보 등
파트너사 지원사항	1) SM 엔터 IP 및 활용 가이드 제공 2) 지속 미팅 등을 통한 PoC협업 - 수요 기술 개발시 방향 제시 3) 목표 기술 개발 완료 시 우선협상 진행 및 투자 자회사를 통한 투자 검토 등


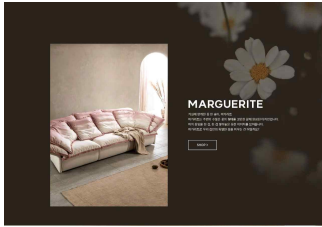



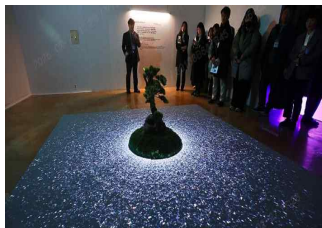
2. (주)호텔롯데 롯데월드

협업주제 ③		
협업 주제	롯데월드의 공간과 어울리는 예술×기술 융합 전시/콘텐츠 - 필수 포함 소재: 롯데월드 캐릭터 IP (또는 글로벌 IP 콘텐츠 콜라보 가능)	
세부 내용	1) 미디어아트 체험 콘텐츠 및 공간 개발 - 콘텐츠 복합 시각화 분야: AI, 다면 스크린, 애니매트로닉스 홀로그램 매핑 등 - 예술 체험과 대내외 IP 콘텐츠가 결합한 미디어 전시공간 구축 - 전시 존, 유희/휴게공간 혹은 임의 지정 공간 제안 가능 2) 오프라인 플랫폼 활용 - 테마파크, 아이스링크장, 아쿠아리움, 서울스카이(전망대) 內 체험 공간 기획 - 문화 소비 가능한 형태의 콘텐츠와 글로벌 IP 결합 (IP 형태는 별도 논의 가능) - 제안 기업의 기술, 제품, 기획, 개발 역량에 맞는 상용화 서비스	
활용 기술 (예시)	홀로그램, 미디어아트, 키네틱아트, AI, 애니매트로닉스, 프로젝션 매핑 등	
최종 결과물 (예시)	1) 캐릭터 IP 연계 모바일 AR 도슨트 2) 다면 스크린 전시 공간 체험 미디어 3) O2O 체험 공간 서비스 4) 애니매트릭스×홀로그램 영상 솔루션 5) 유니버설 아트테이너 전시 캠페인 6) Gen A.I. 활용 미디어 콘텐츠 제작, 전시 등	
기대성과	1) 테마파크 내부 광고, 홍보, 안내 영상 콘텐츠 설치 및 운용 2) 대내외 활용 가능한 영상 콘텐츠 상품화 및 유통 사업화 3) 스타트업 BM을 적용한 미디어 전시, 체험 콘텐츠 상품화	
파트너사 지원사항	1) 롯데월드 현업부서 (YTB팀(신사업기획발굴), IP팀, 콘텐츠개발팀)와 PoC 협업 지원 2) 자사 스튜디오와 연계하여 홍보 채널 광고 실시 3) 자사 IP 무상 활용, 우수성과 후속 계약을 통한 추가 사용 4) 홍보 지원 : 롯데월드 SNS채널 홍보, 그룹사 유관 사업 행사 네트워크 안내 外 5) 후속 사업화 지원 추진 검토 - 후속 사업화: 롯데월드 국내외 사업장* 내 시범 사업화 및 실증 운영 공간 제공 * 롯데월드 국내외 사업장 : 롯데월드 어드벤처, 롯데월드 어드벤처 부산, 롯데워터파크, 서울스카이, 롯데월드 아쿠아리움, 롯데월드 아쿠아리움 하노이, 라라키즈어드벤처 - 콘텐츠 유통, 배급 관련 제휴 파트너십 - 기업 육성 멘토링, CVC 연계 투자 검토, 그룹사 유관 사업 담당자 매칭 프로그램 추천 등	
참고 이미지	공간 예시	    <p>슬릭 스튜디오 루프탑 갤러리 매직 캐슬 3F 서울스카이</p>
	결과 예시	    <p>홀로그램 매핑 다면 스크린 아트 캠페인 움직이는 구조물</p>

3. 하이네켄 코리아

협업주제 ④	
협업 주제	예술×기술 온오프라인 프로그램(영상, 인터랙티브 전시, 체험행사 등) 개발
세부 내용	예술과 기술을 활용하여 하이네켄의 "책임음주"에 관한 메시지를 효과적으로 전달할 수 있는 프로그램 기획 * 하이네켄 "책임있는 음주" 주요 메시지: - 모든 음주가 나쁜 것이 아닌, 책임 있게 즐기는 음주문화를 만들고자 함 - 운전할 땐 술마시지 마세요, 대리운전은 cool한 것 등 책임음주 메시지를 효과적, 예술적으로 전달할 수 있는 방안 제시
활용 기술 (예시)	미디어아트, NFT, XR, 메타버스, 인터랙티브 등
최종 결과물 (예시)	대중에게 "책임음주"를 알릴 수 있는 온오프라인 전시, 영상, 체험행사 1) 캠페인 행사장 내 인터랙티브 전시 2) VR 콘텐츠를 통한 책임음주 관련 가상현실 체험 콘텐츠 개발 등
기대성과	하이네켄코리아 "2025 책임음주 캠페인" 메인 콘텐츠로 활용
파트너사 지원사항	1) 제작물 홍보(보도자료, 온라인 홍보 등)를 통한 예술기업 브랜딩 지원 2) 성과에 따라 지속적인 콜라보 기회 창출
참고 이미지 예시	<p>#하이네켄코리아 음주운전 예방 캠페인</p> <p>하이네켄코리아는 한국 사회에서 건전한 음주문화를 정착시키기 위해 2004년부터 '책임감 있게 즐기는 하이네켄 (Enjoy Heineken® Responsibly)' 캠페인을 실시하고 있습니다. TV, 디지털 광고뿐만 아니라 오프라인 업장에서의 소비자 참여 이벤트를 통해 '운전하실 건가요? 절대 술 마시지 마세요'라는 메시지를 전달하며 업계를 선도하는 대표적인 음주운전 예방 캠페인으로 높이 평가받고 있습니다.</p>  <p>2022년 12월에는 '음주할 땐 운전금지'를 주제로 카카오톡모빌리티와 함께 음주운전예방 캠페인을 진행했습니다. 카카오톡모빌리티와 주류 브랜드가 파트너 십을 맺고 음주운전 예방에 대한 활동을 진행한 것은 이번 사례가 처음입니다. 하이네켄은 국내 최대 모빌리티 플랫폼 카카오톡 T 어플리케이션에서 음주운전 예방 메시지를 소개하고, 음주 후에는 운전 하지 말고 대리 서비스를 이용해 안전하게 귀가할 수 있도록 돕는 프로그램을 진행했습니다.</p> 
협업주제 ⑤	
협업 주제	하이네켄 제품 예술×기술 융합 패키지 제작
세부 내용	- 하이네켄 0.0(논알콜) 캔 및 병의 번들 패키지 제작(종이) - 예술과 기술을 활용하여 하이네켄의 "책임음주"에 관한 메시지를 효과적으로 전달 * 하이네켄 "책임있는 음주" 주요 메시지: - 책임 있게 즐기는 음주문화를 만들고자 하며, 책임음주에 대한 대안까지 제시하고자 함 - 논알콜 제품을 선택하고 마셔도 쿨하고 트렌디한 것 등, 코카콜라 제로가 오리지널을 넘어 대세가 되었듯, 논알콜 제품을 선택하는 것도 눈치받을 일이 아니라는 메시지를 전달하고자 함
활용 기술 (예시)	미디어아트, NFT, XR, 메타버스, 게이미피케이션 등
최종 결과물 (예시)	"책임음주" 메시지를 소비자에게 전달할 수 있는 하이네켄 논알콜 제품 예술×기술 융합 패키지 1). AR기술 활용 융합 예술 패키지 2) 번들 패키지(종이)를 활용하여 즐길 수 있는 책임음주 아트워크 3) 패키지에 게이미피케이션 요소와 예술적 감각을 접목하여 술자리에서 즐길 수 있는 콘텐츠 등
기대성과	최종 결과물에 따라 예술기업이 디자인한 패키지 제품 양산 및 판매
지원사항	1) 제작물 홍보(보도자료, 온라인 홍보 등)를 통한 예술기업 브랜딩 지원 2) PoC 개발 과정에서 Trade Marketing팀과 협력 지원 (패키지 개발, 시안 확인, 시장성 검증 및 판매처/시기 확보 등) 3) 성과에 따라 지속적인 협업 기회 창출



4. (주)현대리바트

협업주제 ⑥			
협업 주제	가구를 돋보이게 할 수 있는 전통예술×기술 활용 콘텐츠		
세부 내용	현대리바트 [리바트 마이스터 컬렉션]을 전통적 시선으로 표현하는 미디어아트 제작 - 다양한 기술을 활용한 고객 인터랙션 콘텐츠 생성 (AI, VR, AR 등)		
활용 기술 (예시)	일러스트 작업, 2D, 3D 작업, AR, VR, 실감콘텐츠 등		
최종 결과물 (예시)	1) 쇼룸 방문 고객 대상 인터랙티브 미디어아트 제작 2) AR, VR, 기술을 활용한 전시 콘텐츠 개발		
기대성과	1) 국내 리바트 매장 내 전시 및 자체 홍보 채널을 통해 예술기업의 인지도 제고 2) 고객들의 작품에 대한 실질적인 직간접적 피드백으로 시장성 검증		
지원사항	커뮤니케이션 채널 (SNS, 회사소개서 등) 및 디지털 광고 운영을 통해 예술기업 작업물에 대한 홍보 지원		
참고 이미지 예시			
	프로젝션 맵핑	마이스터 컬렉션_소파	마이스터 컬렉션_침대
			
	마이스터 컬렉션_티테이블	인터랙티브 미디어아트	플로어 미디어아트

5. CJ올리브네트웍스

협업주제 ⑦	
협업 주제	성인(자립준비청년 등) 대상 에듀테크 기반 문화예술 교육 프로그램 및 콘텐츠 개발
세부 내용	문화예술 경험을 바탕으로 한 새로운 방식의 교육 프로그램 및 콘텐츠 개발
활용 기술 (예시)	생성형AI, 실감형 콘텐츠, 미디어아트, LXP, 학습지원 솔루션 등
최종 결과물 (예시)	1) 기초 인문학 소양 및 창의인성 개발을 위한 미디어 리터러시 교육 2) 문화예술과 IT기술을 접목한 감상-비평-분석-적용의 몰입도 높은 교육과정 개발
기대성과	1) 대기업 협력을 통한 K-Culture 기반 새로운 교육사업 기획 2) 예술과 기술을 결합한 새로운 방식의 미디어 리터러시 교육모델 모색 3) CJ나눔재단 꿈키움 아카데미 사업 내 프로그램 적용
지원사항	1) 현업 교육/기술 분야 전문가, 매체, 공간 등 지원 2) PoC 결과에 따른 지속적인 협업 가능성 타진
협업주제 ⑧	
협업 주제	청소년 대상 창작활동을 위한 신기술 적용 문화예술 교육 프로그램 및 확산 이벤트 개발
세부 내용	CJ 도너스캠프 청소년 문화동아리와 연계하여 청소년 문화예술 창작활동에서 사용할 수 있는 디지털 도구 개발 및 창작 성과 확산 이벤트 개발 1) 디지털 도구를 적용한 청소년 문화예술 창작 교육 프로그램 개발 - 창작분야 : 영상미디어, 음악, 공연 등 2) 창작 교육 프로그램 활동을 공유 및 확산할 수 있는 이벤트 기획 - 확산이벤트는 일부 청소년 문화동아리 쇼케이스('25.12)에서 시연
활용 기술 (예시)	청소년의 창작활동에서 사용해볼 수 있는 융합예술 생성을 위한 신기술 도구 - 생성형AI, 실감콘텐츠, 프로젝션 맵핑, 메타버스, 인터랙티브 등
최종 결과물 (예시)	디지털 도구를 적용한 청소년 문화예술 창작 교육 프로그램 개발 1) 메타버스 공간에서의 제약 없는 드로잉 및 드로잉 툴킷 교육 2) 생성형 AI를 활용한 음악 생성 교육 프로그램 3) 프로젝션 맵핑, 메타버스 등 교육을 통한 신기술 적용 공연 제작 프로그램 창작 교육 프로그램 활동을 공유 및 확산할 수 있는 이벤트 기획 1) 기술 융합 공연 테스트베드 및 시연, 2) 예술기업의 BM과 연계하여 보여질 수 있는 이벤트 (메타버스 전시회, AI음악발표회 등) 3) 증강현실 활용 엔터테인먼트+작품관람+선플이벤트
기대성과	1) 창작활동의 교육/체험/확산을 통한 예술-기술 아이템 유효성 검증 2) 대기업 사회공헌 프로그램과의 협력을 통한 사업 기회 발굴 3) 기술개발, 교육과정 개발 등에 따른 특허, 저작권 등록 3) CJ나눔재단 청소년 문화 동아리 사업 내 프로그램 적용
지원사항	1) 현업 교육/기술 분야 전문가, 매체, 공간 등 지원 2) PoC 결과에 따른 지속적인 협업 가능성 타진

6. 세이브더칠드런

협업주제 ⑨	
협업 주제	아동 대상 기술융합 예술 교육/체험 기회 확대를 위한 콘텐츠 또는 기술 개발
세부 내용	문화예술 경험의 접근성이 낮은 취약계층 또는 지역 아동에게 경험 및 소양 향상 기회를 제공하는 융합예술 콘텐츠 또는 기술 개발 문화예술 전분야(미술, 음악, 공연, 공예, 문학, 기타 창작 분야 등) 활용 가능
활용 기술 (예시)	인터랙티브, 미디어, 키네틱, XR 등
최종 결과물 (예상)	1) 도서 산간 지역 아동용 문화예술 및 VR기술을 접목한 미술 전시 체험 콘텐츠 2) 취약계층 아동의 예술 소양 향상 및 진로찾기를 위한 IT기반 예술교육 3) 다문화 배경 아동청소년 대상 기술 무언극 4) 장애아동도 공연/전시를 관람할 수 있도록 지원하는 기술
기대성과	1) 세이브더칠드런 Corporate Day 행사에서 기업 체험 버스 또는 쇼케이스 전시 등 예술기업 홍보 기회 제공 2) 아동 대상 테스트베드 진행으로 융합예술 콘텐츠 또는 아이템 유효성 검증 지원
지원사항	1) 협업 내용 대상 분야(아동 등) 전문가를 통한 개발 방향 수립 및 개발과정 모니터링 지원 2) 파트너사와의 장기적 협력을 통해 파트너사의 아동·청소년 사업 추진 시 콜라보 3) 세이브더칠드런 국내외 네트워크를 활용한 기업 확장 기회 제공
참고 이미지 예시	<p>세이브더칠드런은 다양한 스타트업 및 소셜벤처와의 협업으로 발달지연, 다문화, 돌봄지원 등 전략 분야를 대상으로 아동청소년 및 청년이 원만히 성장할 수 있도록 환경을 조성합니다.</p> <p style="text-align: center;">세이브더칠드런 코리아 전략분야 협업 국내사업 주요 사례</p> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p><i>CES 혁신상 수상 소셜벤처 협력 기반 발달장애아동 지원 프로젝트</i></p> <p>[Disabled&AI] 시가반 스마트감각장애난감활동 치료활동</p> <ul style="list-style-type: none"> 발달장애아동의 문제행동 감소 및 인지발달 촉진을 위한 시가반의 IT기반 프로그램 지원 세브란스, 치료센터 등과의 협업을 기반으로 발달장애아동 인지발달 개선 활동 확대 치료전문가, 치료센터 부족 현황에 대한 대안 역할 및 아동의 인지기능과 사회성 향상  </div> <div style="width: 48%;"> <p><i>스포츠 교육 전문 소셜벤처 협력 기반 다문화 가정 아동청소년 지원 프로젝트</i></p> <p>[Multi-Culture & Sports] 다문화아동청소년대상 자존감 및 사회성 강화활동</p> <ul style="list-style-type: none"> 다문화(주)배영아동청소년 280명 대상 스포츠 활동강점 강화 프로그램 지원 플랜비스포츠, Samsung그룹과의 협력 기반 스포츠 클리닉, 사회연대활동, 스포츠 관람 등 진행 정서 및 신체 능력 향상과 비다문화 배경 아동청소년 및 사회인과의 교류로 사회성 및 자존감 강화  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 20px;"> <div style="width: 48%;"> <p><i>사인임팩트 SHINEIMPACT 기후위기교육 콘텐츠 전문 그룹 '사인임팩트'</i></p> <p>SOK의 어린이기후위기교육 콘텐츠 공동개발</p> <ul style="list-style-type: none"> SOK는 기후위기의 가장 큰 피해당사자인 어린이기후위기 대응 활동에 참여할 수 있도록 교육 및 옹호활동 실시 환경교육 콘텐츠 전문그룹 '사인임팩트'와의 협력으로 아동권리기후위기 프로그램 공동 개발 및 확산 협력 추진 전국 초등학교 및 교사 대상 프로그램 진행 및 확산  </div> <div style="width: 48%;"> <p><i>지역 자치단체 및 교육행정기관 협력 기반 아동 돌봄 지원 프로젝트</i></p> <p>[Local & Care] 지역 거주아동 대상 돌봄 서비스 및 놀이 지원 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> 대구시 15개소 지역아동센터와 놀이학교 대상 봉사자 역량강화 및 신규 돌봄/놀이 프로그램 도입 지원 대구시, 대구시 교육청과의 협력을 바탕으로 봉사자 양성 및 신규 돌봄/놀이 콘텐츠 개발 및 도입 진행 돌봄 지원 프로그램 운영 체계화로 놀이학교 전면 시행에 대한 대응역량 강화  </div> </div>